BAB IV
KESIMPULAN

Mata kuliah kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini mewajibkan beberapa syarat yang harus dipenuhi jika ingin lulus dari mata kuliah ini. Praktikan mendapatkan tempat kerja praktek melalui pencarian informasi kepada teman seangkatan, angkatan atas, internet, dan survey langsung ke tempat yang mungkin bisa menerima kerja praktek. Selama melakukan kerja praktek, Praktikan dibimbing dan diarahkan oleh Subag Marketing dan Program bidang Pengembangan dan Kerja Sama. Praktikan mengerjakan tugas yang diberikan yaitu merancang multimedia interaktif di puslitbang tekmira

Dari pengalaman yang Praktikan rasakan dilapangan, ternyata kebutuhan desain mencakup kesegala aspekPraktikan dituntut menjadi desainer yang bisa menyesuaikan pekerjaan yang sebagian besar sumber datanya adalah rangkaian paragraph.

Praktikan merasakan bahwa Praktikan masih harus banyak belajar namun untuk masuk kedalam dunia desain yang professional Praktikan sudah cukup memadai.

Laporan Kerja Pratek menjelaskan tentang pekerjaan yang telah dilakukan oleh mahasiswa di tempat kerja praktek. Laporannya berisi laporan salah satu tugas yang menjadi garis besar pekerjaan yang diterima. Bersumber data dari pekerjaan yang dikerjakan di tempat kerja praktek tersebut, Praktikan menuliskan proyek yang Praktikan kerjakan dengan bimbingan dosen pembimbing untuk menyelesaikan laporan ini.